Nintendo

GAME BOY™

DMG-LW - NOE

WWF® SUPERSTARS™

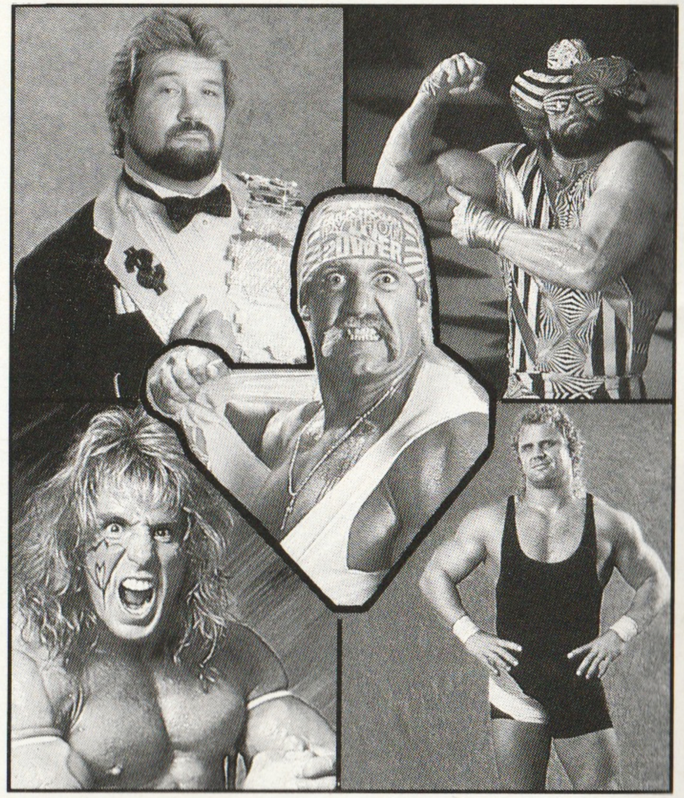
ljn LTD ®

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

LICENSED BY

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



INHALT

WILLKOMMEN BEI DER WWF 4
VORBEREITUNG AUF DAS SPIEL 5
IN DEN RING STEIGEN 6
VORBEREITUNG FÜR ZWEI-SPIELER-KÄMPFE 8
EIN BLICK IN DIE ARENA 9
GRUNDLEGENDE AKTIONEN UND MANÖVER 9
JETZT WIRD'S ERNST! 11
WIEDER FREIKOMMEN 13
AKTIONEN AUSSERHALB DES RINGS 14
MANÖVER IN DER LUFT 16
BESONDERE STRATEGIEN IM RING 17
WWF SUPERSTARS IM PROFIL 18

WILLKOMMEN BEI DER WWF

Die World Wrestling Federation ist ein ganz besonderer Ort, an dem die stärksten und kampfeswütigsten Athleten der Welt zusammenkommen, um sich gegenseitig in der strapaziösen Mann-Gegen-Mann Arena des unerbittlichen Rings zu testen.

Um in der WWF Erfolg zu haben, muß man über einmalige Fähigkeiten verfügen. Man braucht eine Selbstsicherheit, die man erwirbt, wenn man als Mr. Perfect bekannt ist...den Fähigkeiten und die Entschlossenheit von Million Dollar Man Ted DiBiase...die Stärke und Beweglichkeit des Macho King Randy Savage...die rohe Kraft und reine Energie des Ultimate Warrior...und die einzigartigen Fan-Unterstützung und Meisterschafts-Erfahrung von Hulk Hogan.

VORBEREITUNG AUF DEN KAMPF

1. Das Nintendo® GAME BOY™ Gerät muß ausgeschaltet sein.
2. Die WWF SUPERSTARS™ Kassette, wie in der Gebrauchsanweisung des GAME BOY angegeben, einlegen.
3. Das Gerät einschalten.

Drücken Sie die TASTE START, sobald Sie die Aufstellung der WWF Superstars auf dem Bildschirm sehen.

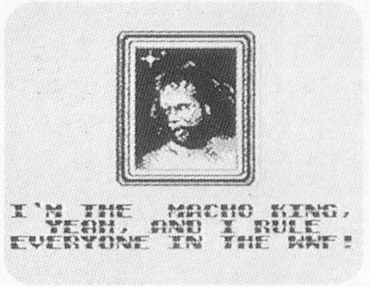
IN DEN RING STEIGEN

Nachdem Sie die TASTE START gedrückt haben, sehen Sie Mr. Perfect. Verwenden Sie die TASTE A oder B, wenn Sie andere WWF Wrestler sehen und ihre Erkennungsmelodie hören wollen. Wenn Sie entschieden haben, welcher Wrestler Sie sein wollen, drücken Sie die TASTE START.

Sie werden dann aufgefordert, die Bedingungen für Ihre Runde festzulegen. Sie können zwischen 1 oder 3 Stürzen und einem Zeitrahmen von 5 Minuten, 10 Minuten oder auch gar keinen Zeitrahmen wählen. Nachdem Sie

alle Entscheidungen eingegeben haben, beginnen Sie und Ihr Rivale mit einem Wortduell vor dem Kampf. (Drücken Sie die TASTE START, wenn Sie gleich in den Kampf einsteigen wollen.)

WWF Superstars bietet Kämpfe im Turnierstil. Wenn Sie einmal die Wahl für Ihren Wrestler vorgenommen haben, wählt der Computer automatisch Ihren Gegner aus. Ihr erster Kampf wird immer gegen Mr. Perfect stattfinden (sollten Sie sich für ihn als Wrestler entscheiden, dann ist Ihr Gegner der Million Dollar Man Ted DiBiase). Jedesmal, wenn Sie einen Sieg verzeichnen, wird Ihnen ein neuer Herausforderer zugeteilt.

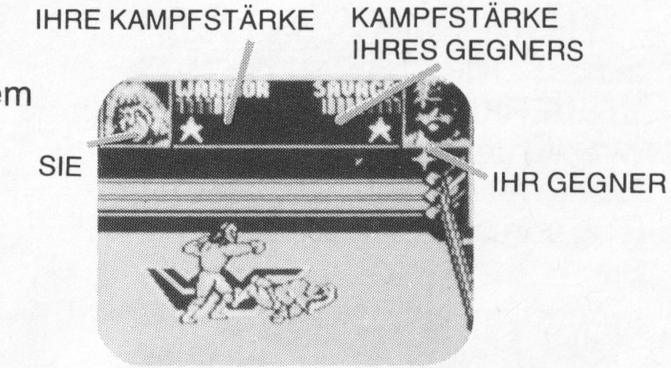


VORBEREITUNG FÜR ZWEI-SPIELER-KÄMPFE

Verbinden Sie zwei Game Boy Geräte mit dem Game Link™, um in der Version Zwei-Spieler Mann-Gegen-Mann zu spielen. Legen Sie eine WWF Superstar Kassette in jedes Gerät, und stellen Sie beide Geräte an. Wenn der WWF Titel-Bildschirm erscheint, kann einer der beiden Spieler die TASTE START drücken. Das bringt Sie automatisch in die Zwei-Spieler-Version. Hinweis: In der Zwei-Spieler-Version gibt es kein Turnierspiel. Stattdessen wählt jeder Spieler einen WWF Superstar für die Mann-Gegen-Mann-Aktion.

EIN BLICK IN DIE ARENA

Hier sehen Sie eine Nahaufnahme des Rings, in dem Ihre WWF Superstars kämpfen werden:



GRUNDLEGENDE AKTIONEN UND MANÖVER

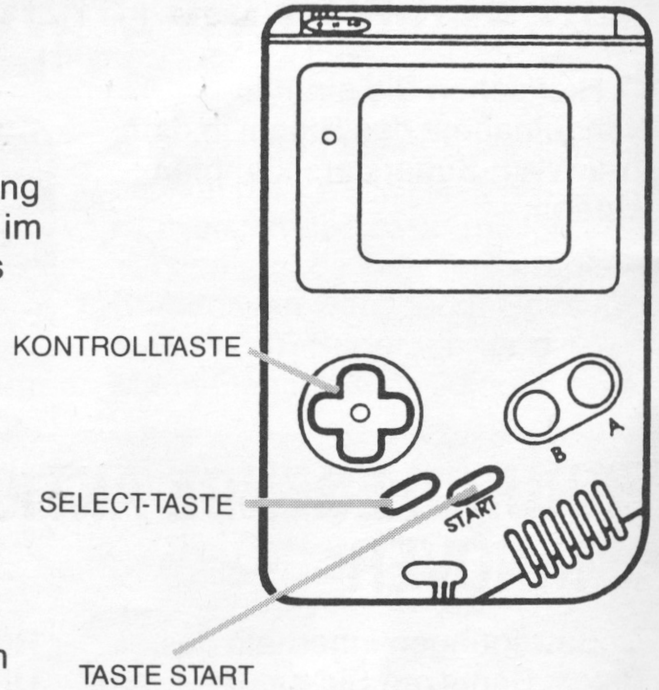
Bewegungen innerhalb des Rings: Benutzen Sie für Bewegungen zur Vorder- oder Rückseite des Rings das OBEN/UNTEN STEUERKREUZ und das LINKS/RECHTS STEUERKREUZ

für Bewegungen zur linken oder rechten Seite des Rings.

Ein schneller Doppel-Druck auf das LINKS oder RECHTS STEUERKREUZ läßt den Wrestler in die jeweilige Richtung laufen. Ihr Wrestler wird weiter im Ring vor- und zurücklaufen, bis Sie:

- Einen Fallstoß ausführen (Drücken Sie die TASTE A)
- Ihren Gegner "über die Seile hängen" (drücken Sie die TASTE B)
- Drücken Sie das LINKS/ RECHTS STEUERKREUZ um zum Gehen zurückzugehen.

DER CONTROLLER



Um schlagen, greifen und niederwerfen zu können, müssen Sie ucehen. Drücken Sie die TASTE B, um Ihren Gegner zu packen und niederzuwerfen, wenn er gerade in Reichweite ist. Viermaliges Drücken der A-TASTE veranlaßt Ihren Mann, drei Schläge auszuteilen und dann eine spezielle Power-Aktion auszuführen, die für den jeweiligen Wrestler charakteristisch ist. (Lesen Sie die Profile der WWF Superstars auf den Seiten 38-42, um sich mit speziellen Power-Manöver der einzelnen Wrestler vertraut zu machen.)

Drücken Sie die TASTE START, wenn Sie eine Pause einlegen wollen. Der Kampf bleibt solange gestoppt, bis Sie die TASTE START erneut drücken. Dann kann der Kampf weitergehen.

JETZT WIRD'S ERNST!

Wenn Sie einmal Ihren Gegner nach einem Fallstoß, "über die Seile hängen" oder einem Körperaufschlag mit dem Rücken auf dem Boden haben, drücken Sie anschließend die TASTE A. Ihr Wrestler wird dann einen kraftvollen Ellbogen-

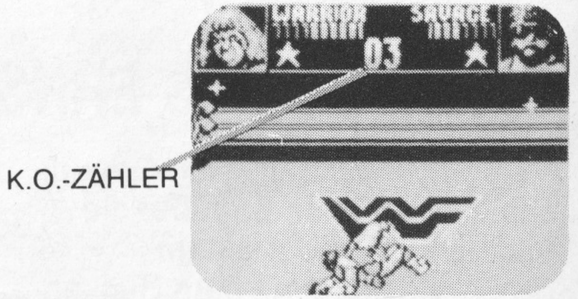
Schmetterschlag austeilen (es sei denn, Sie sind als Macho King Randy Savage im Kampf. Beim Macho King folgt eine Kniebombe!).

Drücken Sie die TASTE A viermal, wenn Ihr Gegner wieder auf die Beine kommt, sich aber noch in knieender Position befindet. Ihr Mann wird drei Schläge austeilen, denen er seine spezielle Power-Aktion folgen läßt.

Drücken Sie die TASTE B, um den Gegner in die Kopfzange zu nehmen, während er sich noch in knieender Position befindet. Wenn Sie den Gegner einmal in der Kopfzange haben, bieten sich Ihnen drei Varianten:

- Schlagen Sie ihn (drücken Sie die TASTE A)
- Verpassen Sie ihm einen Suplex (drücken Sie das STEUERKREUZ LINKS)
- Rammen Sie ihn in den Boden (drücken Sie das STEUERKREUZ RECHTS)

Drücken Sie die TASTE B, um Ihren Gegner festzunageln, wenn er auf dem Rücken liegt. Wenn Sie die TASTE A drücken, während Sie Ihren Gegner festnageln, kommen Sie wieder auf die Beine.



WIEDER FREIKOMMEN

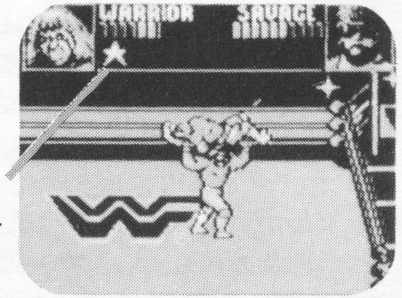
Ihr Gegner hat Sie geschlagen ...fast! Machen Sie sich keine Sorgen, Sie können eine Menge tun, um zurückzuschlagen!

Wenn Sie am Boden liegen, nachdem Sie niedergeschlagen, einen Suplex erhalten oder in den Boden gerammt wurden, drücken Sie das OBEN/UNTEN STEUERKREUZ, um von Ihrem Gegner wegzurollen, und vermeiden Sie jede weitere Bestrafungen durch ihn. Drücken Sie beim Aufstehen die A-TASTE, während Sie noch in knieender Position sind; so ziehen Sie die Beine unter Ihrem Gegner weg!

Wenn Sie in einer Kopfzange sind, drücken Sie die TASTEN A und B abwechselnd so schnell Sie können. Wenn Ihnen noch genügend Stärke geblieben ist (überprüfen Sie den Energiemesser), können Sie freikommen.

Wenn Sie festgenagelt wurden, drücken Sie die TASTEN A und B so schnell Sie können. Wenn Ihnen noch gengend Stärke gebliebenist, können Sie sich freikämpfen.

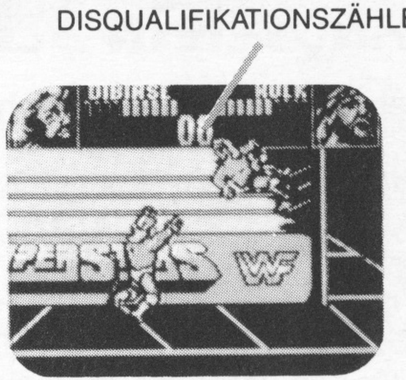
Sie können Ihren Gegner aus dem Ring werfen, wenn Sie die TASTE SELECT drücken. Diese spezielle Power-Aktion kann jedoch nur einmal pro Kampf eingesetzt werden und wird durch ein ★ auf Ihrem Bildschirm angezeigt. (Sollten Sie die TASTE SELECT drücken, während die Aktion außerhalb des Rings stattfindet (siehe nächster Abschnitt), dann wird Ihr Gegner gegen die Arenawand geworfen.)



AKTIONEN AUSSERHALB DES RINGS

Drücken Sie im Gehen die TASTE A, wenn Sie den Ring verlassen wollen. Der Fallstoß neben den Seilen bringt Sie außerhalb des Rings auf den Arenaboden.

Wenn ein Wrestler sich länger als 10 Punkte außerhalb des Rings aufhält, wird er disqualifiziert und der Kampf ist vorbei.



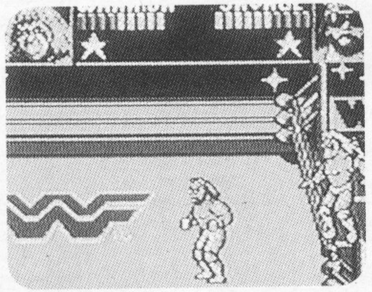
Drücken Sie das OBEN STEUERKREUZ, bis Ihr Mann sich direkt neben den Seilen befindet, um ihn wieder in den Ring klettern zu lassen. Drücken Sie dann die Taste noch einmal, und er kehrt wieder in den Ring zurück. Wenn Sie in diesem Moment das UNTEN STEUERKREUZ drücken, verläßt Ihr Mann wieder den Ring. Wenn Sie das OBEN STEUERKREUZ drücken, nachdem beide Kämpfer in den Ring zurückgekehrt sind, geht der Bildschirm wieder zur Normalansicht des Rings über.

MANÖVER IN DER LUFT

Gehen Sie in die gewünschte Ecke, wenn Sie auf einen Eckpfosten klettern wollen, und drücken Sie die PFEILTASTE, die die jeweilige Ecke des Rings kontrolliert (z. B. das STEUERKREUZ LINKS und dann uten für den unteren Eckpfosten sowie das STEUERKREUZ LINKS und dann das OBEN STEUERKREUZ für den oberen linken Eckpfosten usw.).

Um dann von einem Eckpfosten zu steigen, drücken Sie eine der beiden STEUERKREUZE, die nicht zu der jeweiligen Ringecke gehören.

Drücken Sie die TASTE A, um in Richtung Ihres Gegners zu springen.



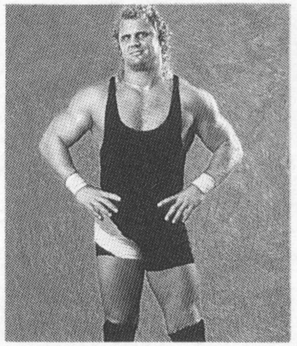
BESONDERE STRATEGIEN IM RING

• Heben Sie sich Ihre spezielle Power-Aktion für den Moment auf, wenn Sie diese wirklich brauchen. Sie können Ihren Gegner in jeder Runde nur einmal aus dem Ring werfen.

• Teilen Sie Ihre Schläge hintereinander aus. Lassen Sie noch eine Power-Aktion folgen, nachdem Sie dem Gegner bereits drei Schläge und eine Power-Aktion verpaßt haben…oder sogar eine Attacke aus der Luft aus einer der Ecken!

• Achten Sie darauf, daß Sie nicht disqualifiziert werden. Der Kampf kann zwar auf dem Boden der Arena toben, aber die Uhr tickt! Lassen Sie den 10-Punkte-Anzeiger nicht aus den Augen.

WWF SUPERSTARS IM PROFIL

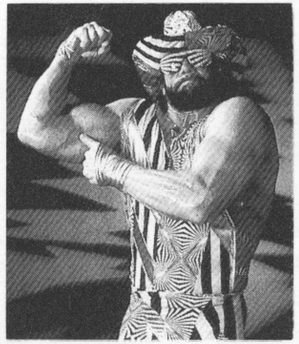


MR. PERFECT™
1,83 m, 116 kg **Power-Aktion:** Knieheber

Es gibt keinen Mann in der gesamten Welt des Wrestling, der so arrogant ist wie Mr. Perfect. Er behauptet, er könne ein 300 Punkte kegeln, den schwierigsten Golfkurs bezwingen oder jeden Kämpfer in der WWF mit Leichtigkeit schlagen. Außer einem wirksamen Knieheber gehört ein verheerender "perfektplex" Suplex zum Repertoire von Mr. Perfect. Nur wenige, die diese Suplex-Wucht verspüren mußten, konnten dem Festnageln entkommen, das unvermeidlicherweise folgt.

MILLION DOLLAR MAN TED DIBIASE™
1,90 m, 118 kg **Power-Aktion:** Schienbeintritt

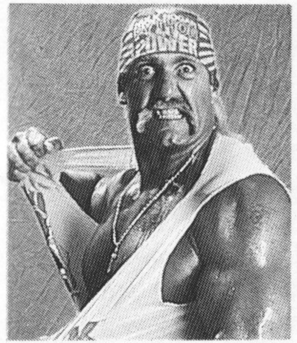
Glück läßt sich mit Geld nicht kaufen, aber erzählen Sie das nicht Ted DiBiase! Der Million Dollar Man hat seinen Reichtum dazu benutzt, um einen diamantenbesetzten Millionen-Dollar-Gürtel zu kaufen, den er mit in den Ring bringt. Er ist bekannt für seine Versuche, Wrestler und Schiedsrichter zu bestechen, doch alle ehrenwerten Männer lachen ihm da nur mitten ins Gesicht. DiBiase wäre selber nur ein schlechter Witz, wenn er nicht die Fähigkeiten hätte, die seine Ansprüche glaubhaft machen.



MACHO KING RANDY SAVAGE™

1,88 m, 110 kg **Power Aktion:** bionischer Ellbogen

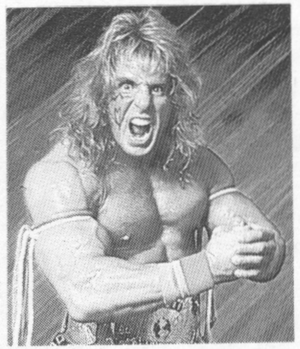
Nennen Sie Ihn ruhig Macho King. In jedem Fall ist Macho King Randy Savage ein Konkurrent, den man fürchten muß. Sein Stil, der sich mit jedem anderen Stil eines Superstars der heutigen WWF vergleichen kann, verbindet massive Stärke mit bemerkenswerter Beweglichkeit in der Luft. Außerdem besitzt er noch die robuste Entschlossenheit, die gewährleistet, daß er niemals vor einem Gegner zurückweicht. Sie können ihn mit Recht als extrem gefährlich ansehen!



HULK HOGAN™

2,03 m, 136 kg **Power-Aktion:** Aufwärtshaken

Einen Wrestler wie den Hulkster kann es auf dieser Welt nur einmal geben. Getragen von der Unterstützung von Millionen Hulkomaniacs hat Hogan eine Bilanz an Ringerfolgen aufzuweisen, die einzigartig ist. Seine massiven Bizeps (die er seine "60 cm Pythons" nennt), verleihen jedem seiner Manöver eine beeindruckende Autorität, besonders natürlich seinem machtvollen "über die Seilelegen". Hogan häuft Sieg auf Sieg, und keiner kann bezweifeln, daß die Hulkomania außer Rand und Band ist.



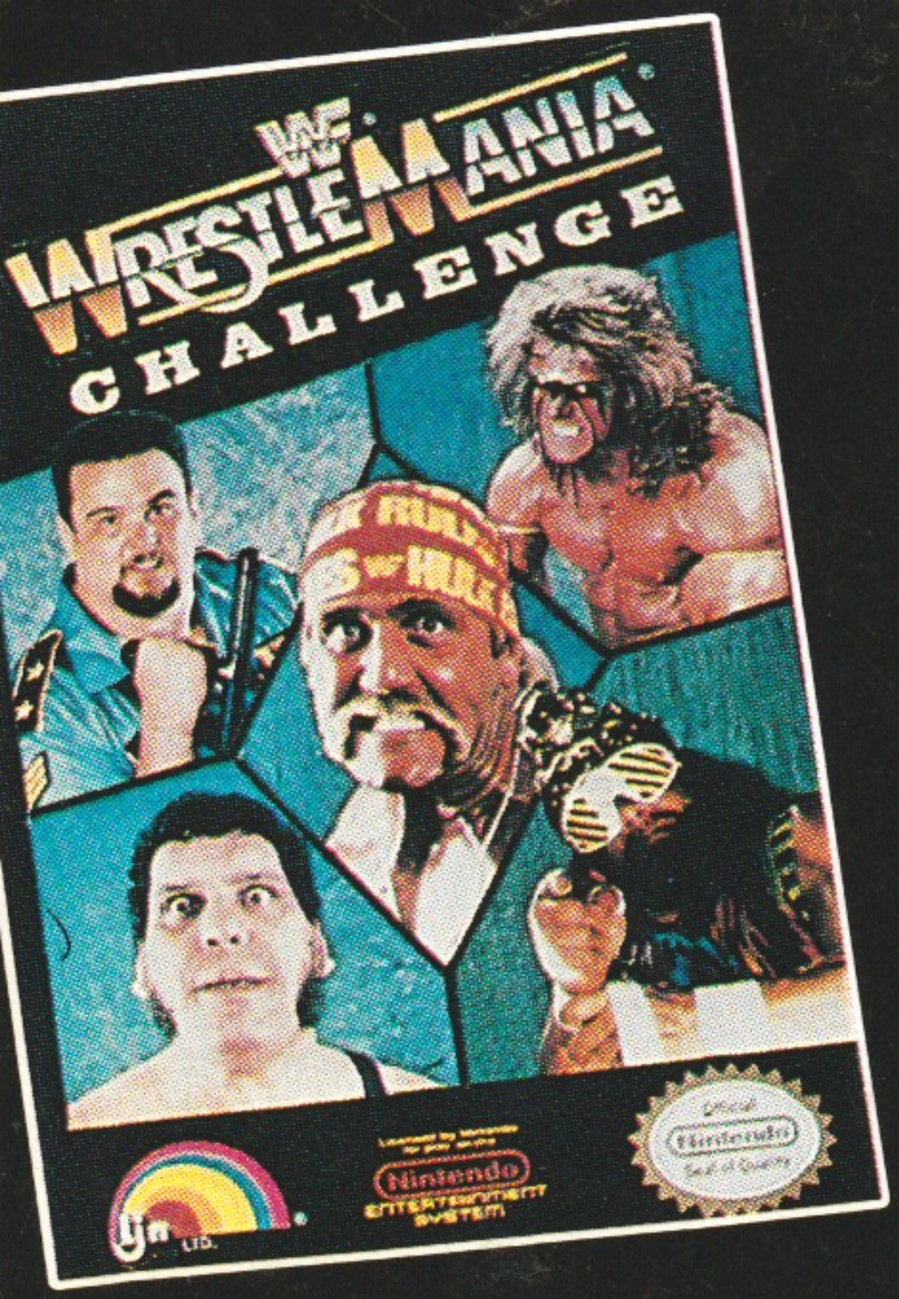
ULTIMATE WARRIOR™

1,88 m, 124 kg **Power-Aktion:** Kopfstoß

Mit seiner einzigartigen Kriegsbemalung, seinem wild fliegenden Haar und seinem massiven muskulösen Körper ist der Ultimate Warrior ein wahrhaft furchterregender Konkurrent. Er ist in der Tat die personifizierte Gewalt - seine blitzartige Geschwindigkeit verdoppelt seine Gefährlichkeit sogar noch. Doch ist der Ultimate Warrior auch der Ultimate Wrestler? Fragen Sie mal einen aus der langen Reihe der geschlagenen Kämpfer, die er auf dem Weg zur Spitze der WWF hinter sich gelassen hat.

Distributed and marketed by LJN, Ltd. 1 Spring Street, Oyster Bay, New York, 11771 USA.
European Office; Acclaim Europe ; Freidrichstrasse 9, D-8000, Munich 40 Germany.

©1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Marvel Comics Group, exklusiv lizenziert an TitanSports, Inc. Million Dollar Man Ted DiBiase™, Macho King Randy Savage™, Ultimate Warrior™, Mr. Perfect™ und andere Eigennamen und alle Charakterähnlichkeiten sind eingetragene Warenzeichen der TitanSports, Inc. Alle Rechte vorbehalten. LJN™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der LJN Ltd. ©1991 LIN Ltd. Alle Rechte vorbehalten.



WWF WRESTLEMANIA®

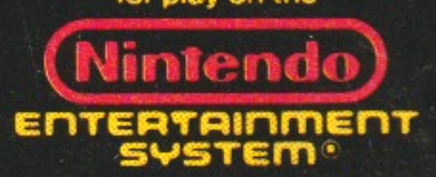
CHALLENGE

PREPARATE PARA LA INCREIBLE ACCION DE LUCHA WWF ¡DENTRO Y FUERA DEL CUADRILATERO!

SIND SIE BEREIT FÜR DAS UNGLAUBLICHE WWF WRESTLING ABENTEUER – INNERHALB UND AUSSERHALB DES RINGS!

- Partidos individuales y de equipo de contacto
- Partidos de Survivor Series tres contra tres
- Uno y dos jugadores en partidos de acción simultánea
- Einzel- und Zweier-Team-Kämpfe
- Drei-gegen-Drei Survivor Series® Version
- 1 & 2 Spieler Kopf-an-Kopf-Kämpfe

©1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan es una marca resgistrada de Marvel Comics Group con licencia exclusiva de TitanSports, Inc. Survivor Series, World Wrestling Federation and WrestleMania son marcas registradas de TitanSports, Inc. Todos los derechos reservados. Cualquier semejanza con los personajes de los luchadores son marcas registradas de TitanSports, Inc. Todos los derechos reservados. Impresso en Japón.

©1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan ist ein eingetragenes Warenzeichen der Marvel Comics Group exklusiv lizenziert an TitanSports, Inc. Survivor Series, World Wrestling Federation und WrestleMania sind eingetragene Warenzeichen der TitanSports, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle Charakterähnlichkeiten der Wrestler sind eingetragene Warenzeichen von TitanSport, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Printed in Japan.

Licensed by Nintendo for play on the